

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Seiring berkembangnya teknologi, bentuk animasi mengalami perubahan yang awalnya 2D berkembang menjadi 3D. namun, saat ini animasi 2D masih banyak digunakan pada industri animasi tetapi animasi 3D tetap lebih banyak diminati baik dari segi pembuatannya yang efektif maupun kualitas hasilnya yang baik.

Pada proses pembuatannya, animasi 2D membutuhkan sebuah gambar yang disebut keyframe. Keyframe tersebut dibuat dengan cara digambar manual. Untuk melakukan pergerakan tiap detiknya animasi 2D membutuhkan 24 keyframe sehingga untuk mengganti angle kamera maupun menggerakkan objek harus membuat banyak gambar keyframe karena animasi 2D hanya memiliki kordinat x dan y. Berbeda dengan animasi 3D yang memiliki bentuk, volume dan ruang dengan koordinat x , y dan z. Sehingga dengan adanya bentuk, volume dan ruang, animasi 3D mampu membuat animasi memiliki kedalaman. Kedalaman bentuk, volume dan ruang yang diciptakan tentu tidak terlepas dengan adanya asset modeling berbasis 3D yang sebelumnya telah dirancang.

Modeling atau pemodelan dalam animasi 3D merupakan proses dan teknik pembentukan sebuah objek yang meliputi struktur, tekstur dan ukuran kedalam bentuk tiga dimensi. Perancangan objek modeling 3D didalam bidang animasi berguna untuk menciptakan kedalaman bentuk, struktur dan ruang sehingga dalam menciptakan pergerakan yang lebih leluasa dan angle kamera yang menghasilkan kualitas gambar yang terlihat lebih hidup.

Jika dikaitkan dengan perkembangan industri animasi 3D yang semakin meningkat, apalagi dengan pemanfaatan internet terutama Youtube yang digunakan sebagai media promosi yang dapat diakses oleh siapapun sehingga dengan pemanfaatan tersebut para animator mulai berinovasi dengan menciptakan Virtual Youtuber berbasis 3D, yaitu avatar digital dari sebuah anime yang dapat berinteraksi dengan penonton layaknya seorang Youtuber yang bisa melakukan vlog, live streaming, bermain game sebagai konten video yang akan diupload. Namun karena dalam pembuatan konten video animasi 3D yang cukup sulit dan membutuhkan waktu

yang sangat lama pada saat proses perancangan modeling, para animator pun lebih memilih untuk menciptakan Virtual Youtuber berbasis 3D tetapi dengan background yang berbasis 2D sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan background. Kekurangan dari background berbasis 2D ini adalah pergerakannya yang terbatas karena background yang merupakan sebuah gambar dengan koordinat x dan y yang mengakibatkan hanya memiliki satu sudut pandang saja yang terlihat flat.

Background berbasis 2D saat ini masih banyak digunakan, termasuk oleh perusahaan bernama PT. Sidmunds Jaya Abadi melalui anak perusahaannya bernama Studio Gang 7 sebagai *animation house* yang bergerak di bidang ini yang ikut serta dalam menciptakan modeling karakter sebagai virtual youtuber bernama Tessa yang memiliki channel youtube bernama Cerita Tessa. Untuk membuat konten Cerita Tessa lebih berkembang, perusahaan tersebut berencana untuk membuat konten video terbaru yaitu *Horror short animation* bergenre *horror* yang berlatar di sebuah komplek. Komplek tersebut nantinya akan digunakan sebagai background ketika karakter Tessa berjalan pulang dari sekolahnya. Perusahaan ingin agar visualisasi background konten videonya terlihat menjadi lebih hidup, dan selaras dengan bentuk karakter Tessa yang 3D. Untuk mewujudkannya tentu background harus dirancang berbasis 3D agar terlihat lebih hidup dengan jangkauan pergerakan yang luas. sehingga dalam permasalahan ini, perusahaan membuka lowongan Kerja Praktek untuk mahasiswa yang bersedia merancang sebuah komplek 3D sebagai background konten video terbaru Cerita Tessa.

Karena praktikan mempunyai kemampuan dalam perancangan modeling 3D yang telah dipelajari dibangku kuliah, praktikan memilih Studio Gang 7 dibawah naungan perusahaan PT. Sidmunds Jaya Abadi sebagai tempat kerja praktek. Praktikan memilih Studio Gang 7 karena ingin belajar lebih banyak lagi mengenai bagaimana cara membuat modeling untuk animasi 3D yang baik sekaligus mengembangkan kemampuan yang telah dipelajari dibangku kuliah.

I.2 Tujuan Kerja Praktek

- Untuk mempraktekkan dan mengembangkan ilmu dibidang animasi 3D yang telah dipelajari selama masa kuliah kedalam dunia kerja.

- Untuk mengetahui bagaimana proses dan tahap perancangan modeling 3D didalam dunia kerja yang sesungguhnya.
- Mendapatkan pengalaman dan ilmu baru mengenai animasi 3D terutama dalam perancangan modeling yang tidak diajarkan selama dikelas perkuliahan sebagai gambaran untuk terjun didunia kerja yang sesungguhnya setelah lulus kuliah.
- Menambah relasi untuk mempermudah dalam pekerjaan maupun pencarian lapangan pekerjaan yang berkaitan dengan pekerjaan dibidang animasi 3D.

I.3 Waktu dan Tempat Kerja Praktek

Kerja praktek dilaksanakan dalam jangka waktu 2 bulan yang dimulai pada tanggal 12 April 2020 sampai dengan tanggal 15 Juni 2020. Pelaksanaan kerja praktek ini bertepatan dengan munculnya pandemi Covid 19 yang mengakibatkan semua proses pekerjaan harus dilakukan didalam rumah atau Work From Home dengan tujuan agar tidak terjadi penularan sehingga proses pelaksanaan kerja praktek harus dilakukan secara daring melalui media sosial dengan waktu jadwal pelaksanaan sebagai berikut :

Tabel I.1 Waktu Kerja Praktek

Hari	Jam
Senin	Pukul 09.00 WIB – 15.00 WIB
Rabu	Pukul 09.00 WIB – 15.00 WIB
Kamis	Pukul 09.00 WIB – 15.00 WIB
Jumat	Pukul 09.00 WIB – 15.00 WIB

Tempat kerja praktek

PT. Sidmunds Jaya Abadi (Studio Gang 7)

Jalan Tikukur No. 12 Sadang Serang, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat, 40133

Phone : (+6221)7941656 Facsimile : (+6221)7941657

Email : pt.sidmunds@gmail.com